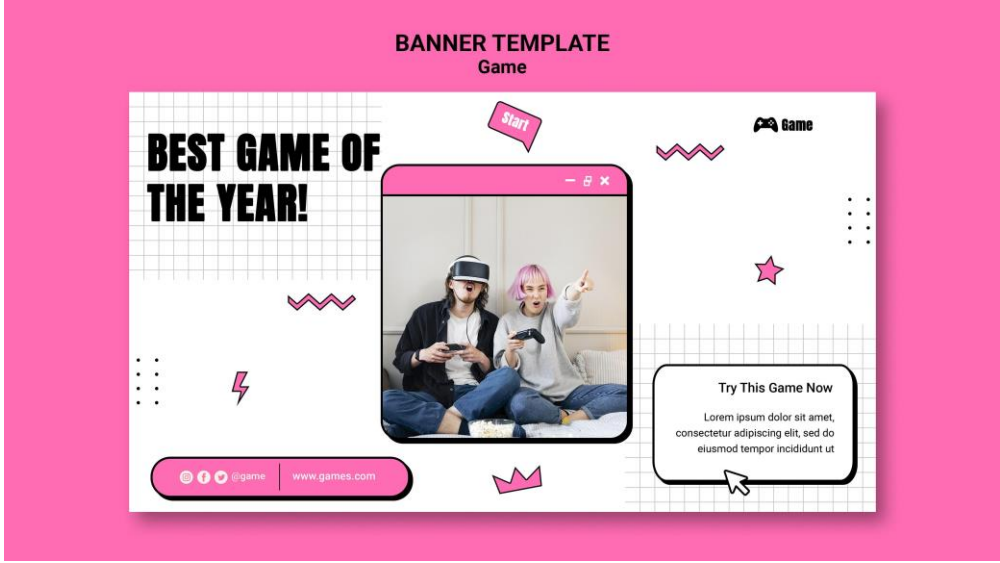


## 5. projekti “Muistipeli”

<b>Tavoite</b>	Projektin tavoitteena on tehdä toimiva muistipeli, jossa on tarkoitus löytää korttiparit nurin päin käännettyistä korteista mahdollisimman pienellä määrällä yrityksiä.
<b>Toimintalogiikka</b>	<p>Tässä on kaavio pelin ohjausosaston logiikasta.</p> <p><b>Pelin ohjausosasto</b></p> <pre> graph TD     Alku([Alku]) --&gt; Start[/Start/]     Start --&gt; Aika[Aika alkaa 00:00&lt;br/&gt;Ajanotto alkaa]     Aika --&gt; Pause[/Pause/]     Pause --&gt; Keskeytyy[Ajanotto keskeytyy]     Keskeytyy --&gt; Resume[/Resume/]     Resume --&gt; Jatkuu[Ajanotto jatkuu]     Jatkuu --&gt; Reset[/Reset/]     Reset --&gt; Aika     Reset --&gt; Loppu([Loppu])     Pysahtyy[Ajanotto pysähtyy&lt;br/&gt;Aika nollautuu] --&gt; Start   </pre> <p>Tässä on kaavio pelin osaston logiikasta.</p> <p><b>Game section (4x4)</b></p> <pre> graph TD     Start([Start]) --&gt; Aktiivisia[Kaikki kortit ovat aktiivisia]     Aktiivisia --&gt; Kaaenna1[Käännä yksi kortti]     Kaaenna1 --&gt; EiAktiivinen1[Tämä kortti ei ole aktiivinen]     EiAktiivinen1 --&gt; Lisaa1[Kääntämislaskuriin&lt;br/&gt;lisätään 1]     Lisaa1 --&gt; Kaaenna2[Käännä toinen kortti]     Kaaenna2 --&gt; EiAktiivinen2[Toinen kortti ei ole aktiivinen]     EiAktiivinen2 --&gt; Lisaa2[Kääntämislaskuriin&lt;br/&gt;lisätään 1]     Lisaa2 --&gt; Vertaile[1. kortti = 2. kortti]     Vertaile -- T --&gt; Lisaa3[Parilaskuriin&lt;br/&gt;lisätään 1]     Lisaa3 --&gt; Parilaskuri8{Parilaskuri = 8}     Parilaskuri8 -- T --&gt; Voitto[Käyttäjä saa tiedon&lt;br/&gt;voitosta]     Voitto --&gt; End([End])     Parilaskuri8 -- F --&gt; Voitto     Vertaile -- F --&gt; Aktiivisia2[Kortit ovat aktiivisia]     Aktiivisia2 --&gt; Kaaenna1   </pre>

<b>HTML</b>	<p>Kotisivulla on kolme päälohkoa (ohje, kuva ja asetukset). Pelisivulla on kolme päälohkoa (pelilaskurilohko, ohjausosasto ja pelin lohko). Pelilaskurin lohkossa on kääntämislaskuri ja parilaskuri. Ohjausosastossa on kolme painiketta (start, pause ja reset) ja ajastin. Pelin lohkossa on kortteja, joiden oletusarvo on 16 ja riippuu pelin koosta (voi olla 16, 24 ja 32).</p>
<b>CSS</b>	<p>CSS:ää käytettiin objektien sijainnin, värien ja koon määrittämiseen. Suunnitteluideani oli tasaisuus ja yksinkertaisuus. Siksi kaikki elementit, kuten painikkeet ja kortit, ovat pyöreäreunaisia ja lähellä toisiaan. Sivujen värit ovat pääosin valkoinen ja musta. Projekti on tehty flex:n ominaisuuden kanssa. Alla on kuva esimerkistäni. (jatkuu seuraavalla sivulla)</p> 
<b>JavaScript</b>	<p>JS:ssä on pakollinen pelin koodi sekä lisäkoodi, joka laskee aikaa ja antaa käyttäjälle mahdollisuuden pysäyttää ja nollata ajan ja pelin kulun. Koodi tarkistaa ensin minkä kokoisen pelin käyttäjä valitsi ja sitten rakentaa pelisivun. Pelilaskurilohkossa on kääntämislaskuri ja parilaskuri, kun kääntäjä painaa reset-painikkeen niiden arvot nollataan.</p>
<b>Projektista</b>	<p>Tein tämän projektin yksin ja tallentamani tiedot tekemisistäni asiakirjaan (scrum:iin mukaan).</p>
<b>Jatkokehitys</b>	<p>Tällä hetkellä tuote on valmis, mutta verkkosivulta puuttuu responsiivisuus.</p>
<b>Käyttöohje</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mene sivulle: <a href="https://viktoriia-code.github.io/Java_Script/Ryhm%C3%A4ty%C3%B6t/Project5-Muistipeli/index.html">https://viktoriia-code.github.io/Java_Script/Ryhm%C3%A4ty%C3%B6t/Project5-Muistipeli/index.html</a></li><li>2. Valitse pelin koko (4x4 tai 4x6 tai 6x6) ja paina start-painiketta kotisivulla.</li><li>3. Paina start-painiketta pelisivulla.</li><li>4. Käännä kortteja pareittain ja yritä saada 2 samaa kuvaa.</li><li>5. Kun kaikki kortit on käännetty, saat viestin voitosta.</li><li>6. Sulje selain.</li></ol>